Магические традиции

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия прочно укоренилась в мирах D&D и опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению. Самые распространенные магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. На протяжении многих лет волшебники изучали и описывали тысячи заклинаний, группируя их по категориям, называемым школами.

В некоторых местах определение школы воспринимают буквально; пока один волшебник учится в Школе Иллюзий, его знакомый занимается в Школе Зачарования на другом конце города. В крупных учреждениях школы больше похожи на научные отделы, в которых соперничающие факультеты конкурируют за студентов и финансирование. Даже волшебники, обучающие учеников в уединении их собственных башен, используют разделение магии на школы в качестве образовательного инструмента, поскольку заклинания из разных школ требуют освоения различных техник и методов.

Серая Гильдия АРХЕТИП ВОЛШЕБНИКА

Волшебники Серой Гильдии воздерживаются от изучения конкретных школ магии в пользу магической специальности в двойной игре и шпионаже. В одних мирах Серая Гильдия буквально является организацией волшебников со своими собственными всеобъемлющими целями и планами, в то время как в других мирах стиль Серой Гильдии может преподаваться отдельными волшебниками или учебными заведениями. Несмотря на это, волшебники Серой Гильдии обычно имеют плохую репутацию среди остальных за склонность к заучиванию и уничтожению книг заклинаний и сокрытию магических секретов от прочих посвященных в магию.

После прочтения сжечь

Начиная со 2 уровня, вы запоминаете содержимое своей книги заклинаний, после чего вам не нужно обращаться к её физической копии для подготовки заклинаний. Когда вы выучиваете новое заклинание, вы тратите столько же времени и денег, сколько бы тратили при копировании его в книгу заклинаний, но вместо записи фиксируете его напрямую в своей памяти.

Магическое исчезновение

Начиная со 2 уровня, когда вы взаимодействуете с существом менее часа и оно совершает попытку вспомнить особенности вашего взаимодействия, оно должно преуспеть в проверке Интеллекта со Сложностью спасбросков ваших заклинаний, или забыть детали взаимодействия с вами. Если существо забывает эти детали, оно не может верно вспомнить ваши физические характеристики, детали вашего разговора или свои наблюдения относительно вас.

Удалённое наблюдение

Начиная с 6 уровня, вы можете потратить 8 часов на создание камня-наблюдателя. Если вы потратите 1 минуту концентрации на камне, как на заклинании, то вы сможете видеть и слышать всё, что происходит в радиусе 30 футов вокруг камня до тех пор, пока вы не перестанете поддерживать концентрацию, или пока камень не окажется на отличном от вашего плане существования. В это время вы не воспринимаете мир вокруг вас своими собственными чувствами. В процессе наблюдения через камень вы можете наложить одно дистанционное заклинание, как если бы вы находились в позиции камня, после чего он уничтожается. Камень также уничтожается, если вы используете эту особенность для создания нового камня-наблюдателя.

Искусный заговорщик

На 10 уровне вы получаете владение двумя навыками на выбор из перечисленных: Внимательность, Ловкость рук, Скрытность, Обман, Анализ и Проницательность.

Используемые двойники

На 14 уровне вы понимаете, что можете полагаться только на себя, и обретаете возможность создавать свои копии. В качестве действия вы можете израсходовать ячейку заклинаний для того, чтобы стать Двойником и создать количество дополнительных Двойников, равное уровню потраченной ячейки. Во время действия этой особенности вы не можете совершать заклинания, для которых необходима Концентрация. Каждый созданный Двойник появляется в незанятом пространстве не далее 30 футов от вас.

Двойники неотличимы от вас и друг от друга. Каждый Двойник обладает вашим Классом Доспеха, спасбросками и прочими характеристиками, но обращается в тень и паутину при получении любого урона или оказываясь под воздействием способностей, накладывающих такие ментальные эффекты, как Очарование или Испуг.

Все Двойники перемещаются в один и тот же ход, но совместно могут совершить только одно действие, одно бонусное действие и одно действие реакции за раунд. Когда остаётся только один Двойник, эффект особенности заканчивается, и вы становитесь оставшимся Двойником.

Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы становитесь одним из Двойников на ваш выбор, все остальные же испаряются. Вы можете использовать эту особенность повторно после завершения продолжительного отдыха.

Новое заклинание

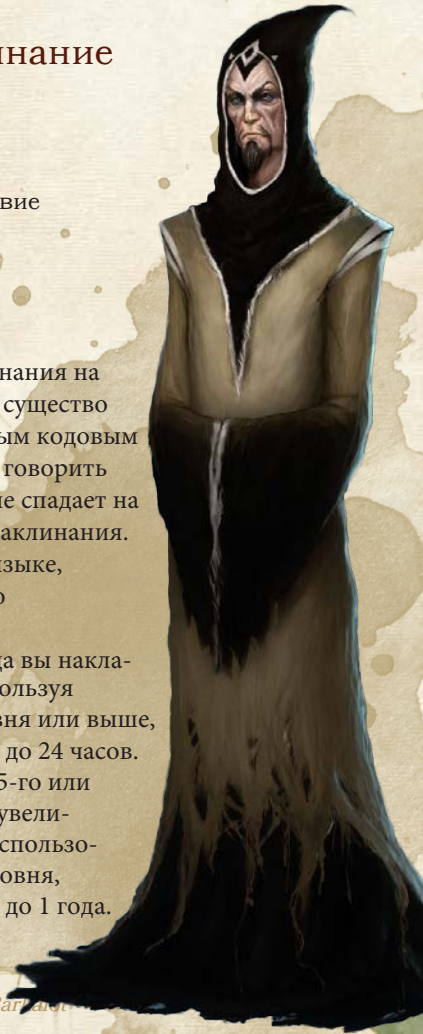
Язык дурака

1й уровень, прорицание

Время наложения: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В
Длительность: 1 час
Класс: Бард, Волшебник

При наложении этого заклинания на разумное существо вы и это существо овладеваете не разгадываемым кодовым языком, на котором можете говорить только вы вдвоем. Эффект не спадает на протяжении длительности заклинания. Когда вы говорите на этом языке, окружающие слышат только бессмысленное бормотание.

На высоких уровнях. Когда вы накладываете это заклинание, используя ячейку заклинания 3-го уровня или выше, длительность увеличивается до 24 часов. При использовании ячейки 5-го или выше уровня, длительность увеличивается до 1 недели. При использовании ячейки 7 или выше уровня, длительность увеличивается до 1 года.



Адепт трёх духов АРХЕТИП ВОЛШЕБНИКА

Волшебника, отказывающегося от специализации в магических школах для того, чтобы стать Адептом трёх духов, нечасто встретишь. Обычно они бывают родом из мест, где волшебники чаще обитают на природе и в сельской местности, чем собираются в университетах или крупных городах. Адепт трех духов формирует мощную связь со своими фамильярами, и знает, как пробудить и развить их потусторонние силы в таком виде, в котором другие традиционные маги не смогли бы.

Истинный фамильяр

Начиная со 2 уровня, вы изучаете заклинание *поиск фамильяра*. Вы не тратите ячейку заклинаний для наложения этого заклинания, вам не нужно подготав-ливать это заклинание и использовать его компоненты.

Таинственное создание

Начиная со 2 уровня, у вашего фамильяра появляется ячейка заклинаний, которую он может использовать для наложения известного ему заклинания. Во время хода вашего фамильяра вы можете потратить эту ячейку для наложения заклинанияуровня ячейки или ниже из списка заклинаний фамильяра. Ваш фамильяр использует ваш модификатор атаки и Сложность спасброска при наложении заклинания. Если заклинание требует концентрации, то вы должны на нём сконцентрироваться. Тип фамильяра влияет на заклинания, которые он может накладывать.

Небожитель

Ур. заклинания	Заклинание
1	*Благословение, Лечение ран*
2	*Улучшение характеристики, Магическое оружие*
3	*Аура живучести, Контрзаклинание*

Фея

Ур. заклинания	Заклинание
1	*Диссонирующий шёпот, Огонь фей*
2	*Невидимость, Лунный луч*
3	*Призыв животных, Полёт*

Исчадие

Ур. заклинания	Заклинание
1	*Порча, Нанесение ран*
2	*Тьма, Речь златоуста*
3	*Ужас, Голод Хадара*

Уровень ячейки заклинаний вашего фамильяра равен наибольшему уровню ваших ячеек, но не выше 5. Ваш фамильяр восстанавливает свою ячейку заклинаний, когда вы завершаете продолжительный отдых.

Облик духов

Начиная с 6 уровня, вы можете накладывать заклинание *превращение*, не расходуя ячейку заклинаний или любые компоненты, чтобы принять любую форму из указанных в заклинании *поиск фамильяра*. Если вы использовали эту особенность, вам необходимо завершить продолжительный отдых для повторного использования.

Потусторонняя сущность

Начиная с 10 уровня, во время хода вашего фамильяра вы можете приказать ему призвать потустороннюю силу его мистической природы в качестве его действия. Призванные силы зависят от типа фамильяра, на которого используется способность. Вы можете воспользоваться этой особенностью после продолжительного отдыха.

Небожитель. До конца вашего следующего хода все союзники в радиусе 10 футов от вашего фамильяра получают преимущество к спасброскам и сопротивление любому урону.

Фея. Вы можете телепортировать каждое существо в радиусе 30 футов от вашего фамильяра в любое незанятое пространство в радиусе 30 футов от вашего фамильяра. Этот фамильяр восстанавливает свою ячейку заклинаний, если она была потрачена.

Исчадие. Все враждебные существа, находящиеся не далее 10 футов от вашего фамильяра, должны пройти проверку Интеллекта. Существа, не прошедшие её, получают уязвимость ко всем типам урона, к которым они не имеют иммунитет, и совершают с помехой броски атаки и спасброски до конца следующего хода вашего фамильяра.

Три духа

Начиная с 14 уровня, вы можете одновременно иметь двух фамильяров, изменяя правила заклинания поиск фамильяра. Оба фамильяра имеют свои собственные ячейки заклинаний, полученные особенностью Таинственное создание..

The Grey Guild And Three Spirits Adept
by */u/ coolgamertagbro*
http://sterlingvermin.com/

Гильдия вольных переводчиков:
Перевод - Dmitrii B.
Верстка - Айвендил
Вычитка - Михаил Bi_Cha_Ra Быков
18.06.2017